小島秀夫
@Kojima_Hideo

劇場映画もそうだが、3Dの次はダグラス・トランブル提唱の様にフレームレートになるはず。キャメロンも注目している。「MGS2」で60fpsを実現した。しかし「MGS3」ではジャングルが描画出来ず30fpsにした。そのまま「MGS4」も30fpsになったが、今回は60fpsに戻れた。

Traducir Tweet

4:14 a. m. · 23 feb. 2014 · Twitter for iPhone

122 Retweets **106** Me gusta

解凍マグロ @kaitoumaguro · 23 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 3と4を60fpsにする予定は無いのですか？

Pablo @pablo_pfsan · 23 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo i wish a Metal Gear witthout restritions for consoles, ADICTIONAL METAL GEAR FOR ALL! (Metal Gear Solid 3 is the better.)

mitsuo @toriko6 · 23 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo MGS４をPS4でフルHD＋60fpsでリリースする予定はありますか？

tw @tea_double · 23 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo できるだけ滑らかに映像として自然な動きになさっていくことは進化として大事だと思いますが、例えビジュアルがPS1スペックでも小島監督の作るものは楽しめます。いつだって「よくぞここまで」と感嘆するものをストーリーでも隠し要素でも用意してくださってます。

スクーデロリアン @torooper · 23 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo MGS3（PS2版）のジャングルで雨が降っている場面や激しい戦い中では処理落ち...というんでしょうか？時々スローになって見えました。もし60fpsで作っていたらそんなことは無かったのでしょうか？

Netrunner @_TheDeveloper_ · 23 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo リメイクMGS4ヒンティング？

過去篇 @goodnyaunyau · 23 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo いずれなんかメタルギアソリッド4HDエディションとかできる日が来るんでしょうかねぇ...

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている